Пристанища

Конспективное изложение книги

Перевод:
Егор Мельников

Создатели

Авторы текста: Билл Бриджес, Джеки Кессада, Ричард Дански, Гарри Хекель, Ян Лемке, Джудит Маклафлин, Джеймс Э. Мур и Эрик Винтерс

Разработчик: Дженнифер Хартшорн

Редактор: Синтия Саммерс и Роберт Хэтч

Арт-директор: Ричард Томас

Дизайн обложек: Шегги Диксон

Вёрстка: Кэтлин Райан

Внутренние иллюстрации: Дэйв Оллсоп, Стюарт Бил, Том Берг, Джон Кобб, Брайан Дуган, Энтони Хайтауэр, И. Аллен Смит, Джошуа Габриэль Тимбрук и Дрю Такер

Обложки: Джордж Пратт и Генри Хигганботам

Содержание

Вступление	4
Поместье Тиллингастов	5
Замок Эрмитаж	11
Ричмондский капитолий	14
Висячие сады	16
Гробница Тенебруса	18
Логово Тича	21
Дублинское почтовое отделение	23
Мир Хатыни	26

Вступление

Душа здесь молится, а плоть живая
Моя - пускай поймет свою природу
И всмотрится прилежно в этот прах:
Вот ветер смерти, этот прах взвивая,
Впитав тлетворный дух его, как воду,
За грех карает... Мне неведом страх
Пред сей наукой: плоть пусть изучает
Весь свой состав, свершений прежних быль
По праха геральдическим узорам
Джордж Герберт, "Церковные надгробья".

Пристанища никогда не были просто "домами" призраков. Они всегда оставались из тех редких мест в Мире Тьмы, в которых безраздельно господствует *готическая* часть Готик-панка. Посреди руин и крошащегося фундамента, посреди древних часовен и башен, посреди жутких старинных особняков образуются маленькие очаги жизни, которую ведут души усопших. Смертные могут годами не замечать этой жизни рядом с собой – особенно если речь идёт о поистине древних, забытых и обветшалых строениях, или пещерах, или уголках дикой природы.

Но рано или поздно смертные сталкиваются со зловещими тайнами этих кошмарных мест. Иногда они оказываются в них случайно, однако нередко призраки сами заманивают в Пристанища своих жертв, обидчиков или просто знакомых.

Только тогда становится видна истинная сущность подобных мест. Смертные могут не знать об Арканах и Саване, но даже они подсознательно чувствуют, что барьер между миром живых и мёртвых в этих местах становится тоньше практически с каждым годом. Они понимают, что каким-то образом столкнулись с живыми отголосками прошлого: с проклятыми или заколдованными местами, в которых даже слабейшему из привидений становится легче использовать свои мистические способности и вторгаться в жизнь обычных людей.

Но если у смертных эти места вызывают панический страх, для призраков они всегда оставались подлинными сокровищами. Известные целые сонмы призраков, охотящиеся за Пристанищами или охраняющие их от соперников.

Эта книга расскажет вам только о восьми из подобных мест. Используйте их как ориентиры, переносите напрямую в игру или изменяйте их предысторию, как считаете нужным – и конечно, не забывайте создавать собственные, поистине неповторимые и уникальные дома призраков.

Поместье Тиллингастов

Уже долгие годы поместье Тиллингастов считается центром правления Иерархии во всём Провиденсе. Расположенный среди нескольких корпусов Брауновского университета, он фактически входит в местный кампус, а его состояние целиком зависит от того ухода, которым – в том или ином десятилетии – может обеспечить его администрация университета.

На сегодня участок вокруг поместья отлично ухожен и окружён высоким железным забором. По всей территории поместья разбросаны топиары – скульптуры из аккуратно постриженных кустарников и деревьев. Один, прозванный студентами “Йориком”, напоминает по форме огромный зелёный череп. По утверждению университетской администрации, “Йорик” был выстрижен викканским культом, некогда образовавшимся среди студентов. По словам этих культистов, ритуал провалился – но что конкретно это означает, не знает никто, кроме самих неоязычников (а они умеют хранить тайны). Администрация же, узнав о самой попытке проведения ритуала, строго-настрого запретила участие в подобной деятельности на территории университета.

Сам особняк, находящийся в центре поместья, представляет собой яркий образец архитектуры колониального периода. В три этажа высотой, переливающийся белой краской на солнце, он часто привлекает к себе любителей исторических достопримечательностей и американской архитектуры.

Время от времени администрация проводит в доме экскурсии, на которые зачастую сбегаются все окрестные туристы. Им любят рассказывать истории о том, как на цокольных этажах менялись меловые очертания, как в окнах промелькивали фигуры давно умерших жильцов и как по ночам в коридорах особняка можно увидеть дух человека, опутанного морскими водорослями и кричащего: “Сари!” Слушая эти истории, посетители обычно смеются, а экскурсоводы переходят к другим местным байкам.

Строго говоря, дом располагает не только тремя этажами. Есть в нём и подвал, а на верхнем этаже находится чердак, который не смог открыть ни один слесарь. Если дверь когда-нибудь выломают (что прямо нарушает условия, на которых дом был передан университету частными владельцами), там найдут сокровищницу колониальных артефактов. Или, точнее, их *нашли бы* немного раньше: в настоящий момент большинство реликвий истлели.

Различные комнаты дома меблированы так, как это было ещё при жизни их колониальных хозяев. Мебель, конечно же, тоже давно разрушается под гнётом времени, а в некоторых комнатах откровенно попахивает гнилью.

В некоторых местах видны полуистлевшие пережитки Гражданской войны: сломанная подзорная труба капитана Эмброуза, старая одежда Сари, умершей взаперти на чердаке. Все эти артефакты никогда не были каталогизированы должным образом, а потому, хотя администрация знает о них, никто так и не удосужился передать их в музей или отдать на реставрацию.

На первом этаже посетителя ждут два холла: банкетный зал и библиотека. Первое представляет собой просто длинный зал с полированным деревянным полом и колоссальным количеством пыли. Возможно, пыль наметает беспрерывными порывами ветра, которые проникают сквозь щели в стенах или

приоткрытые окна, однако некоторые поговаривают, что пыль возвращается на своё место даже после уборки.

Библиотека сразу же примыкает к этому залу и примечательна лишь огромным пробелом между несколькими полками старых, гниющих Библий. Что стояло на этом месте, пока неизвестно.

Однако, пожалуй, единственным по-настоящему жутким местом в особняке всегда оставался подвал. Эта зловещая сеть помещений наполнена странными тенями, источник которых не всегда удаётся определить на глаз. Никто даже не знает, как на самом деле выглядит это помещение, поскольку ни один из работников университета – не говоря уже о туристах или студентах – не смогу провести здесь достаточно долго, чтобы как следует картографировать здешние комнаты.

Разумеется, у этого феномена есть своё объяснение. Если остальная часть дома лишь *иногда* посещается привидениями, то в подвале почти безвылазно живёт дух самого Дэвида Тиллингаста, который всё ещё не оставил попыток собрать вокруг себя армию злобных баргестов.

И к слову о Дэвиде.

История поместья

Дэвид – только один из призраков, населяющих поместье Тиллингастов, однако с ним люди сталкиваются немного чаще других из-за его попыток собрать настоящую армию призраков.

Прежде чем познакомиться с Дэвидом и другими членами семьи Тиллингастов, следует получше узнать историю самого поместья. Особняк Тиллингастов, каким его знают смертные, был возведён в 1762 году на месте более ранней резиденции некого Джейсона Орна. Кем был Орн, никто сегодня не помнит: в сущности, он не был особо известен и при своей жизни.

Известно лишь, что он был богатым, но малообщительным человеком, которому срочно понадобилось бежать в Филадельфию от неизвестных преследователей. Чем именно он занимался, никто не знает – возможно, за исключением капитана Эмброуза, самого старого члена семьи Тиллингастов из всех, о которых помнят нынешние жители Провиденса.

Несмотря на малоизвестность Джейсона Орна, соседи рассказывали, будто его дом приобрел свой полуразрушенный вид из-за связи мистера Орна с "дьяволами и бесами". Кем бы ни был Джейсон, капитан Эмброуз перестроил разваливающийся особняк Орна и превратил его в тот шедевр архитектуры, который радует глаз американских студентов и по сей день.

Несмотря на любовь к Америке и целый ряд положительных черт, капитан Эмброуз не брезговал участием в контрабандистских и даже пиратских операциях, а потому особняк быстро превратился в хранилище награбленных ценностей. Был Эмброуз и торговцем: в течение всего нескольких лет после приобретения особняка капитан Эмброуз Тиллингаст стал чрезвычайно известен среди горожан как самый успешный предприниматель Провиденса, работающий в сфере морской торговли. Его корабли привозили ром с Ямайки, золотые украшения из южных морей и даже странные артефакты из мест столь отдалённых, что никто даже не мог запомнить их названия.

Опять же, несмотря на то, что Тиллингаст торговал с сомнительной клиентурой и был замешан в преступной деятельности, он всегда оставался истинным патриотом. Когда Америка начала войну с английской короной, он исполнил свой гражданский долг и отправил свои суда на потопление английского флота.

Его суда были переоборудованы в каперские корабли, и многие из них наносили столь явный ущерб флоту Его Величества, что англичане быстро начали воспринимать армаду Тиллингаста как одну из самых больших угроз, исходящих со стороны Америки.

Разумеется, дело не могло долго сохранять такой оборот. Флот английской короны сумел перебороть Тиллингастов на море в 1779 году, отправив, в числе других судов, корабль самого Эмброуза на дно.

Бразды правления семейными судьбами принял на себя сын Эмброуза, Эзра, вместе с матерью Сари и сестрой Ребеккой. К 1792 году Сари заболела: соседи начали замечать, что они практически не встречают её за пределами особняка, а её силуэт круглые сутки маячит в чердачном окне. Поскольку в молодости Сари была весьма популярной девушкой, местные жители начали интересоваться её судьбой. В ответ на их расспросы Эзра только качал головой и бормотал, что у неё не всё в порядке с головой.

Поначалу такие новости соседи встретили с неодобрением, однако затем им самим пришлось согласиться с выводом Эзры, поскольку при редких визитах в особняк Тиллингастов они и правда встречали Сари, несущую вздор о возвращении своего мужа. Едва замечая гостей, она бормотала, что он ещё жив и является к ней по ночам с дарами, пропахшими солью и водорослями.

Сари закончила свою жизнь взаперти на чердаке, уже окончательно сойдя с ума. В сущности, её похороны в 1803 году стали для всех соседей огромной неожиданностью: большинство её знакомых к этому времени полагали, что она была тихо похоронена Эзрой ещё много лет тому назад.

Ещё несколько лет спустя Ребекка вышла за французского барона Жиля Дю Эрлета, и, вероятно, это стало последним радостным событием в жизни Тиллингастов. Местные любили Ребекку, видя в ней продолжение всеми обожаемой, но умершей в безвестности Сари, а Дю Эрлет, хоть и был наследником ненавистной французской аристократии, оказался одним из самых любезных молодых людей, каких только видели в городе.

В ночь их свадьбы по всему особняку Тиллингастов горели свечи, играла музыка и веселились гости. Праздник удался на славу, хотя соседи и подивились странному гостю, который подарил молодожёнам золотые кольца с зеленоватым отливом и быстро покинул дом. Никто не сумел запомнить его лица, однако все потом вспоминали, что от него исходил едва уловимый запах водорослей.

Вскоре Ребекка родила Дю Эрлету здоровое потомство, и казалось, что жизнь их будет счастливой до самых последних дней. Увы, всего через несколько месяцев после рождения второго ребёнка в доме произошло несчастье – первое в долгой череде бед и трагедий, которые обрушились на семью Тиллингастов. Соседи нашли Ребекку и её юного сына мёртвыми прямо на полу, неподалёку от входа в дом. Мало того что они были мертвы: их тела отличались пугающей, безобразной вздутостью, как если бы они утонули в море. Сразу в нескольких местах по всему дому виднелись лужицы засыхающей влаги с частицами водорослей.

Безутешным родственникам врачи подтвердили, что оба утонули, причём их тела провели в воде некоторое время уже после смерти. Как они могли утонуть в собственном доме, медицина пояснить не могла.

Дю Эрлет, конечно, сбежал, и его посчитали убийцей. В последующие месяцы соседи наперебой рассказывали, что его видели в самых разных местах и странах, начиная Джорджией и заканчивая Канадой. Самый правдоподобный слух гласил о том, что он спрятался где-то в Филадельфии – в том самом городе, куда бежал от неизвестных преследователей Джейсон Орн.

Жизнь Тиллингастов с тех пор превратилась в кошмар наяву. Раздавленный горем Эзра нанял учителей и нянь, которые могли заняться воспитанием второго ребёнка, а сам посвятил остаток жизни морской торговле. Он просто не мог оставаться в доме, в котором была убита его сестра и племянник. Умер он где-то в районе Суматры в 1823 году.

Немногим лучше сложилась судьба и у всех последующих Тиллингастов. Одних убивали на войнах, другие гибли от бытовых травм, теряли конечности и сходили с ума. Пожалуй, самым известным среди последних Тиллингастов стал Дэвид: полковник, героически сражавшийся в Гражданской войне и погибший на пике славы.

С его смертью дом передали в распоряжение некого Сандера Тиллингаста – калеку, утратившего ногу в том же бою, в котором погиб и Дэвид. Вернувшись домой, Сандер написал завещание, в котором передавал проклятый особняк Брауновскому университету при условии, что никто не будет менять внешний вид дома и заходить на чердак, в котором закончила свою жизнь несчастная Сари.

Дальнейшая судьба Сандера и других Тиллингастов никому не известна.

Зловещая истина

Так что же на самом деле происходило в стенах этого особняка?

В двух словах, таинственный Орн, построивший изначальный вариант дома, был магом *барабби* – жуткой, запретной секты Ордена Гермеса, экспериментировавшей с явлениями, которые навели бы ужас и на иного Нефанди. Настолько опасными и омерзительными были действия этой секты, что к тому времени, когда в Провиденсе появился капитан Эмброуз, почти всех местных *барабби* истребили приверженцы более здоровых Традиций.

Джейсон Орн быстро передал особняк в пользование капитану Эмброузу и бежал в Филадельфию, захватив с собой только несколько тайных книг. Ещё несколько колдовских томов он из-за спешки оставил в особняке. Эти книги и нашёл капитан Эмброуз, который подошёл к изучению их содержимого столь ответственно, что его разум пережил стремительное Пробуждение.

К тому моменту, когда Орн вышел на Эмброуза по тайным контрабандистским каналам с просьбой вернуть ему книги, капитан Тиллингаст сам вознамерился узнать об экспериментах *барабби* как можно больше. Свои магические таланты капитан стал использовать в морской торговле, и ещё при жизни ему удалось побывать в некоторых частях загробного мира, из которых он и привозил жителям Провиденса свои причудливые “заграничные” артефакты.

Что касается Орна, то он разорвал всякие связи с Эмброузом и решил избавиться от новичка, который не только присвоил его колдовские книги, но и мог по глупости выдать выживших *барабби* магам иных Традиций.

Именно Орн направил флот англичан на корабль Эмброуза, и именно Орн гарантировал гибель своего конкурента в море. Более того, именно Орн подослал к дочери Эмброуза, Ребекке, французского мага Жиля Дю Эрлета и организовал их свадьбу, с тем чтобы Дю Эрлет смог вернуть ему книги.

Чего Джейсон Орн не знал, так это того, что капитан Эмброуз уцелел в виде сильного призрака – столь амбициозного и могущественного, что практически сразу по попадании в царство теней он сумел убедить одного из Паромщиков отвести его назад, в провиденский некрополь. Поскольку тем временем в Провиденсе за власть боролись последователи Иерархии и воинственные Ренегаты, Эмброуз воспользовался нестабильной политической ситуацией и сравнительно быстро наладил в некрополе собственные порядки.

Видя, какие страдания Джейсон Орн и Жиль Дю Эрлет причиняют его семье, Эмброуз пришёл к выводу, что он всё равно не сможет спасти своих близких от чёрных магов. А потому единственный способо помочь им заключается в том, чтобы сделать призраками их самих.

Именно Эмброуз – а не какой-либо враг семьи – являлся к своим родным в виде духа, пропахшего морем и водорослями. Каждый член семьи Тиллингастов становился верным служителем капитана Эмброуза, не считая разве что полубезумной Сари, которая сошла с ума, когда обнаружила в библиотеке усопшего мужа книги по чёрной магии.

Ярчайшим же представителем семьи Тиллингастов в царстве теней стал Дэвид: талантливый и решительный полководец, который и по сей день прячется в подвале своего родового особняка и готов целую армию баргестов для войны с чёрными магами *барраби* и другими врагами семьи.

Сюжетные зарисовки

• Регенаты узнают, что один из призраков, принадлежащих к семье Тиллингастов, недоволен тираническим правлением капитана Эмброуза и втайне объединился с Ренегатами. Им нужно попасть в родовой особняк Тиллингастов и связаться с этим призраком, не вызвав подозрений у других членов многочисленной семьи Эмброуза.

• Проходя мимо особняка, персонажи видят в чердачном окне силуэт Сари, душа которой всё ещё заперта в своей комнате. Если они захотят освободить её, у них появится союзник в лице Эзры – и противники в лице остальной части семьи, считающей Сари *опасной* в своём безумии.

• Персонажи являются в Провиденс из другого некрополя в качестве дипломатов. К своему удивлению, они обнаруживают, что вместо явного политического лидера всеми делами в Провиденсе заправляет деспот Эмброуз и его прихвостни.

• Протагонистам удаётся узнать местонахождение Жиля Дю Эрлета, который всё ещё прячется где-то в Филадельфии. При желании они могут продать эту информацию Эмброузу или другим местным призракам, пострадавшим от Жиля

или его наставника Орна. С другой стороны, они могут начать шантажировать самого Дю Эрлета.

• От своей полубезумной матери призрак Ребекки узнаёт о таинственном ритуале, позволяющем вызволять души родственников из самых глубоких частей загробного мира. Увы, взамен на возвращение одной души призрак должен предложить загробному миру душу другого человека.

Замок Эрмитаж

На самой границе Англии и Шотландии, всего в пятидесяти милях от Эдинбурга, стоит одинокий замок. С высоты его молчаливых каменных башен всё ещё можно увидеть несколько крохотных ферм, а старательный путник сможет найти поблизости и небольшой город Хавик, но этим дело и ограничится. Никаких крупных, густонаселённых городов поблизости от Эрмитажа попросту нет.

Усопшим это место известно как один из сильнейших оплотов современной Иерархии. В этих землях нет ни Ренегатов, ни Еретиков – только Иерархия и её железное правление.

В мире неупокоенных мертвецов Замок Эрмитаж выглядит приблизительно так же, как и в сияющем царстве людей. Это широкое каменное сооружение, которое покоится на пологом холме с видом на травянистые равнины. Но при более внимательном осмотре становятся очевидны различия между обликом замка в мире людей и царстве умерших.

Прежде всего, в мире мёртвых крепость населена целыми сонмами призраков. Главные башни, стоящие по углам замка, соединены друг с другом грубыми каменными стенами, и вход в замок практически невозможен без использования приставных лестниц.

О, это не означает, что замок удобен или хорошо обжит: Иерархия пользуется им как боевым штабом, и ждать от местных помещений комфорта не стоит даже самому неприхотливому путнику. Обстановка внутри практически не отличается от той, которую видят и смертные.

Но есть и существенные различия. Так, в мире людей замок полон обломков, каменной крошки, фрагментов старинных картин, досок и дранки, гниющей в плохую погоду, и груды ржавых мечей и доспехов. Но в царстве теней мебель ещё цела, доспехи отлично отполированы, мечи остры, а щиты поблёскивают в полутьме.

И конечно, в мире теней у замка всё ещё есть живые хозяева.

История Эрмитажа

Замок Эрмитаж – название которого можно приблизительно перевести как “Замок отшельников” – был возведён в тринадцатом веке для отражения постоянных набегов со стороны английских правителей. Несмотря на это, сам он быстро стал центром кровопролитных схваток, интриг и предательств, из-за которых обитатели замка гибли едва ли не раз в неделю. Объяснения этому феномену не могли дать ни люди, ни призраки.

Даже у историков, не имеющих ничего общего со сверхъестественным миром, иногда складывается впечатление, что Замок Эрмитаж был возведён на “дурной”, если даже не “окаянной” земле. Многие вспоминают о том, что насилие отравляло жизнь местного населения задолго до построения Эрмитажа. Ещё с античных времён здесь приносили жертвы богам, и нередко такими жертвами становились местные жители. На холме, расположенном рядом с замком, до сих пор высятся ритуальные камни, подозрительно напоминающие Стоунхендж.

Едва ли стоит упоминать и о бесконечных войнах, из-за которых в окрестных землях практически не существовало такого понятия, как мирная жизнь.

Неудивительно, что первым властителем замка стал беспощадный воин, тиран и садист по имени Соулис, который на исходе жизни передал замок своему потомку Артуру, который тоже оказался редким извергом и садистом.

Когда умер и Артур, власть над замком перешла к его сыну, новому Соулису, который стал истинным преемником худших черт и отца, и деда. Мало того, что он наводил порядки при помощи бесконечных казней – он ещё и увлекался колдовскими искусствами, за что (вкупе с его порочностью и жестокостью) его возненавидели как англичане, так и шотландцы. Едва ли следует удивляться, что никто из шотландцев не стал спасать лорда Соулиса, когда англичане поймали его и бросили умирать в темницу.

Однако за несколько лет своего правления Соулис успел дать жизнь ещё одному жестокому лорду: юному Джону, который тоже по достижении взрослого возраста заинтересовался бесовскими науками. Он пошёл дальше всех своих окаянных предков, когда созвал всех своих политических соперников на пир, объявив, что собирается примириться с ними – после чего оставил по капле смертоносного яда в каждом кубке, поставленном на пиршественный стол. Говорят, Джон никогда не проявлял такого восторга, как в тот вечер, когда ему довелось увидеть столько мучительных смертей за раз.

В отличие от своих предшественников, Джон не любил открытое насилие. Он предпочитал устранять конкурентов при помощи отравлений, незаметных убийств и жестоких пыток. За время его правления подземелья под замком отяжелели от трупов его врагов – а также от тел невинных, которых он бросал на смерть по приказанию своих демонических союзников. Мало кто знал, что ещё в начале правления Джон заключил сделку с созданиями из самой Преисподней и что они обеспечили его знаниями, не предназначенными для человеческого разума, в обмен на отказ от человеческих добродетелей.

Но наступил день, когда местные жители решили положить конец его тирании. Взять замок было нелегко, однако ради свержения Джона Соулиса пришли сотни людей со всех окрестностей. Видя, как рушатся его стены и как погибают его охранники, Джон впервые почувствовал истинный страх и обратился за помощью к Господу. В этот момент демонические покровители Джона увидели его слабость и отказались защищать его от разъярённой толпы. Какими бы колдовскими силами ни обладал Джон до этой минуты, в темнейший час его жизни он ничего не сумел противопоставить своим врагам. Обезумевшего от страха, его проволокли по всему замку и швырнули в костёр, разожжённый специально для него.

Правление семьи Соулис было прекращено, а Замок Эрмитаж опустел, наконец придя в соответствие со своим названием. Но он по-прежнему стоит на границе Англии и Шотландии – и в землях мёртвых он не пустел *никогда*.

Политика

Даже несмотря на то, что кровопролитие в замке закончилось более пятисот лет назад, Эрмитаж обладает мощнейшей связью со Стигией. Уже несколько веков подряд Иерархия использует его в качестве своего бастиона. Любых Ренегатов ловят или либо отправляют в рабство, либо превращают в сырьё. Еретиков сковывают и посылают напрямую в Стигию, где их судят и наказывают по усмотрению Владык смерти.

Наибольшей властью в замке обладают последователи Улыбающегося Владыки, многие из которых умерли насильственной смертью именно в стенах Эрмитажа.

Сюжетные зарисовки

- Призрак Джона Соулиса всё ещё бродит в этих стенах. На чьей стороне окажутся персонажи, когда местные призраки соберутся наконец отомстить ему за свои муки?
- Эдинбургские Ренегаты, называющие себя Кельтским крестом, собирают армию для войны с Иерархией. Начать они, разумеется, собираются с замка.
- Замок охватывает неизвестная эпидемия, наделяющая солдат-трутней подобием интеллекта. Многие верят, что это работа Спектров, каким-то образом "перепрограммирующих" солдат в надежде обратить их против собственных хозяев. Даже если это не так, к чему может привести возвращение рассудка к десяткам трутней, которых местные лидеры Иерархии веками использовали в качестве рабов?
- Из-под замка начинают доноситься странные звуки. Даже спустившись в застенки, местные призраки продолжают слышать, что звуки исходят у них из-под ног. Некоторые опасаются, что это может быть предупреждение о формировании Нихиля, однако что именно издаёт эти звуки, персонажи смогут узнать, только как следует очистив застенки от гниющих костей.
- Властители Стигии уже дважды посылали в замок своих гонцов, с тем чтобы убедиться, что один из последних оплотов Иерархии в Великобритании всё ещё находится в их руках. Гонцы не вернулись. Теперь узнать судьбу замка предстоит персонажам.

Ричмондский капитолий

Ричмонд иногда именуют американским эквивалентом Рима. Построенный на семи холмах в незапамятные времена, этот город стал сердцем Конфедерации и послужил родиной сразу нескольким древним аристократическим семьям Соединённых Штатов.

Пожалуй, главным среди старинных сооружений Ричмонда по сей день считается Капитолий, спроектированный знаменитым Томасом Джефферсоном, который хотел выстроить в Новом Свете архитектурный комплекс, способный затмить даже красоту древнегреческих храмов.

Как и Акрополь в Афинах, Капитолий долгое время одиноко стоял на высоком холме с видом на реку Джеймс-Ривер. Лишь по прошествии многих лет его начали окружать церкви и маленькие домики, типичные для послереволюционной Америки. Но и сегодня Ричмондский капитолий производит впечатление несколько одинокого строения, горделиво высящегося на холме вдали от других домов.

В землях призраков Капитолий практически идентичен своему аналогу в мире плоти и крови. Однако здесь полированные полы не могут похвастаться аристократическим блеском, а красные шторы выглядят старыми и изношенными. Если долго смотреть на внутреннее убранство, кажется, будто в доме появляются пятна и пыль. При ближайшем рассмотрении стен становится видно, что крошечные окаменелости, попавшие в известняк, медленно извиваются, словно змеи, попавшие в западню.

Голоса, звучащие в этих стенах во время беседы, приобретают странную гулкость и жутковатый тембр. Потолок выглядит так, будто вот-вот обрушится внутрь. Красный бархат на стульях отдаёт старостью и потрёпанностью. Золотая булава, лежащая под стеклом в центре одного зала, кажется пластиковой и дешёвой. Статуи выглядят неуместными и нередко покрыты зеленоватыми паутинками.

Подвал у здания тёмный, холодный. В нём постоянно слышны капающие звуки, а при ближайшем осмотре и вовсе становится видно, что стены сочатся кровью погибших сыновей и дочерей Вирджинии. При входе в катакомбы под Капитолием иногда можно услышать стонущие звуки, исходящие из непонятного направления, а свет в туннелях мерцает и тускнеет сам по себе в самые неподходящие моменты. Паутина и пыль заполняют систему туннелей настолько, что в некоторых местах из-за них становится трудно пройти.

В конце апреля 1870 года в Капитолии проходили выборы – настолько важные, что услышать их итоги пришло сразу несколько сотен человек. Они заполнили верхний этаж Капитолия вместе с галереей, которая использовалась как временная придворная комната. В тот самый момент, когда судьи уже собирались войти в основной зал, галерея не выдержала суммарного веса собравшихся, и пол начал медленно обваливаться внутрь.

До нижнего этажа было около десяти метров. Порядка 60-75 человек погибли от падения. Некоторым повезло не разбиться, однако в пределах нескольких часов они задохнулись, так и не дождавшись помощи. Ещё около 250 человек получили травмы, и эта цифра скорее недосгущает краски, чем преувеличивает масштабы трагедии.

Среди погибших были Генри Клэй Дэниелс и его близкий друг, Томас Робертс Смайт. Оба они пробудились в мире теней. Им не довелось встретиться в первые дни путешествия по загробному царству, однако когда судьба наконец свела их друг с другом, они поклялись никогда не расставаться и противостоять ужасам царства мёртвых вместе.

Несколько лет спустя Дэниелсу удалось вернуться в некрополь Ричмонда. Каким же было его разочарование, когда он увидел, во что превратился его родной город! Юг проиграл в войне с Севером, и несмотря на определённые уступки со стороны северян, победители не торопились помогать древним городам Юга восстановиться.

Заручившись поддержкой мистера Смайта, Дэниелс начал своё восхождение по карьерной лестнице Иерархии, пока не добился должности Маршала в городе Манчестер, расположенном к югу от реки Джеймс-Ривер. Он знал, что ему ещё предстоит многое сделать, чтобы получить хоть сколько-нибудь крупный пост в самом Ричмонде, однако он пообещал себе, что вернёт любимому городу статус величайшего южного города Соединённых Штатов.

Само собой, несмотря на его героические усилия, Ричмонд всё продолжает и продолжает рушиться – как в землях мёртвых, так и в царстве живых. В обоих мирах город полон чудовищ, и иногда Дэниелс сталкивается с существами, о которых он не имел ни малейшего представления в своей человеческой жизни. И если о Регенатах он слышал с первых же дней пробуждения в царстве теней, то о вампирах, встречающихся во всех социальных слоях ричмондского населения, он не имел ни малейшего понятия – до этого момента.

Сюжетные зарисовки

• К персонажам обращается знакомый, который предлагает свести их с каким-то таинственным нанимателем, которому требуется пара смелых наёмников и шпионов. Этот таинственный наниматель сулит огромное вознаграждение за информацию о банде Надгробий – Ренегатов, засевших в подвале местной церкви. Проникнув в банду, герои могут обнаружить, что эти отступники преследуют куда более благородные цели, нежели местная Иерархия...

• Один из героев влюбляется в призрака, к которому питает нежные чувства и мистер Смайт (друг Маршала Дэниелса). Если он начинает проявлять свои симпатии в открытую, Смайт вызывает его на дуэль.

• В одном из призраков распознают лидера Еретиков. Его заковывают в цепи и готовят к транспортировке в Стигию. Сообщники пленника связываются с протагонистами, предлагая им самые разнообразные блага в обмен на спасение лидера.

• Персонажи находят избитого и истощенного призрака, который утверждает, что на него напали местные Ренегаты. Если герои помогут ему найти виновных и наказать их – или хотя бы отправить в Стигию, – их может ждать солидное вознаграждение.

Висячие сады

Расположенные в Атланте, Висячие сады представляют собой череду живых изгородей, окружающих старинный отель с идентичным названием. Говорят, дизайнер, спроектировавший это место, не отличался вменяемостью и считал себя потомков древних вавилонян. Стены отеля до сих пор украшают месопотамские изображения и виноградные лозы. В большинстве помещений отеля с потолка на стальных тросах свисают пышные, сочные растения.

Вокруг отеля круглосуточно работают целые отряды садовников, в поте лица обрабатывающие бесконечные клумбы и топиары. В хорошую погоду по участку проносится лёгкий бриз, идущий со стороны моря, и территория вокруг отеля действительно начинает приобретать сходство с месопотамскими землями. Разумеется, куда чаще в Атланте царит погода похолоднее и попасмурнее – и отель снова превращается в странную туристическую достопримечательность.

Сами растения столь же причудливы, что и сам отель. Здесь вовсе не считается редкостью встретить гигантский цветок, попахивающий гнилым мясом и стоящий бок о бок с сияющими пионами, которые то и дело кивают прохожим под тяжестью своих цветков.

В мире мёртвых сады выглядят ещё диковиннее – и куда менее привлекательно. Вместо того чтобы увядать и сереть, подобно многим другим элементам мира мёртвых, эти растения распространяются по всем окрестностям, словно раковые клетки. Они давно переросли свои клумбы и перекрыли дороги вокруг отеля. Немногочисленные тропы, ведущие через этот бескрайний сад к воротам отеля, давно превратились в живой тоннель, стены которого постоянно покачиваются на ветру. Башенки и сторожки почти целиком потерялись в удушливом море зелени. Даже внутри самого отеля роскошная мебель подёрнута зеленоватым цветом, а из деревянных ножек и ручек проклёвываются цветы.

Никто не знает, что живёт в этом необъятном саду, однако порой местные призраки замечают среди растений странные, неизученные формы жизни.

Отель принадлежит культу Еретиков, которые превратили своё Пристанище в близкий аналог казино. Большинство комнат уставлены карточными столами или старинными автоматами. В основном зале стоит музыкальный проигрыватель, наполненный Пафосом. Наряду с посетителями по комнатам снуют работники отеля, всегда готовые продать горстку новых фишек или наказать шулера за мошенничество. И разумеется, фишки выкованы из душ призраков, перешедших дорогу владельцам отеля.

Сюжетные зарисовки

- Прогуливаясь по морскому побережью недалеко от отеля, герои видят призрака, тонущего в воде. Выловив его, они распознают в нём Доппельгангрера – вероятно, всплывшего на поверхность из какого-то подводного Нихиля. Если они начинают исследовать Доппельгангера, выясняется, что его позвала сюда Тень одного из владельцев отеля.
- Владельцы отеля – ошибочно или нет – принимают героев за агентов Иерархии, подосланных узнать больше об их “незаконной” деятельности.

- Одна из девушек, которых насильно держат в отеле для развлечения гостей, предлагает героям феноменальную сумму оболов взамен на согласие вызволить её из Висячих садов.
- Герои попросту развлекаются в казино, когда на него нападают бойцы Иерархии. На чьей стороне они выступят?
- Персонажам становится известно о Борцовых ямах – аренообразном помещении, в котором проводятся гладиаторские состязания между призраками. В одном из матчей они слышат, как кто-то из завсегдатаев делает крупную ставку на бойца, который совсем не кажется сильным или опасным. Почему?

Гробница Тенебруса

Эта гробница, принадлежащая древнему Еретику по прозвищу Тенебрус (то есть “Тёмный”), располагается под часовней Святого Иоанна Богослова в округе Алга́рви на юге Португалии. В саму усыпальницу ведёт серая, непритязательная и почти незаметная дверь в задней части часовни. Как правило, эта дверь заперта. Даже раскрыв её, любознательный путник должен будет спуститься по длинной лестнице, прежде чем он окажется в основной части захоронения.

Прежде чем говорить о самой гробнице, стоит остановиться на истории её создателя. Тенебрусом звали Еретика, который пришёл в Португалию после падения Рима в 476 году. Согласно легендам, ходящим об этой одиозной фигуре, Тенебрус веками путешествовал по Морю без Солнца, Стигии и Далёким берегам, а если верить некоторым преданиям, он даже безбоязненно погружался в самое сердце Бури. Правдивы эти истории или нет, известно, что сам Тенебрус всегда говорил: куда бы ни приводили его путешествия, он не видел ни Ада, ни Рая – только простые, серые уголки мира мёртвых.

После того как его застал Вихрь, сопровождавший падение Рима, на Тенебруса снизошло божественное откровение. Он неожиданно понял, что только Земля всегда оставалась местом спасения души. Нет никакой Трансцендентности, никакого Рая, никаких блаженных островов на одном из Далёких берегов: нет, есть лишь Земля, и тот, кто праведно живёт среди людей, может рассчитывать на божественное прощение.

Говорят, Тенебрус странствовал по миру мёртвых в течение целого тысячелетия, прежде чем остановится в Алгарви. Здесь, вдали от Иерархии и её агентов, он наконец основал свою крепость: гробницу, которая будет принадлежать ему до конца времён. Здесь Тенебруса посетило ещё одно видение, в котором ему было открыто, что только обладатели полноценного материального тела смогут обрести вечную жизнь после того, как настанет последний день.

Тенебрус начал собирать вокруг себя последователей и даже сумел захватить тело смертного проповедника, отца Домингоса. Его руками он возвёл часовню Святого Иоанна Богослова и создал себе гробницу в реальном, физическом мире. Когда отец Доминго наконец умер, он не только не возненавидел Тенебруса за вмешательство в его жизнь, но и стал его верным слугой. За свои деяния в мире призраков отец Доминго был признан святым – и хотя смертным он как святой неизвестен, в округе хватает призраков, считающих его едва ли не равноапостольным.

По прошествии многих веков ересь Тенебруса стала одной из сильнейших в царстве теней. Он обзавёлся массой новообращённых из Стигии и Далёких берегов, и когда их количество стало привлекать внимание других призраков, он повелел своей пастве *самой* притвориться верными членами Иерархии. По словам Тенебруса, в последний день, *Судный* День, на мир обрушится самый могущественный из всех Вихрей, который уничтожит всю жизнь на Земле. Лишь тогда в царство мёртвых явится Бог, и немногие избранные смогут присоединиться к нему в новой жизни в вечном раю.

В мире живых часовня Святого Иоанна Богослова одиноко стоит на вершине высокого холма, с которого открывается неописуемый вид на Средиземное море.

Вершину холма украшают несколько крупных, здоровых деревьев, а к дверям часовенки ведёт узкая гравийная дорога, вьющаяся по всему склону холма.

Часовенку окружает большая стена, высотой, возможно, в семь или более футов (выше двух метров). Вход перегораживают кованые ворота, которые, однако, часто бывают открыты. Сама часовня сложена из белёного камня и отличается коричневатой глиняной крышей. По стенам змеятся виноградные лозы, хотя в целом часовня находится в хорошем состоянии.

Над большими деревянными дверями, ведущими внутрь, начертаны выдержки из речей Иоанна Богослова на латинском языке. Колокольня часовни считается самым высоким строением во всей округе, поскольку её верхняя часть находится на высоте десяти с лишним метров.

В дни богослужения здесь собирается на удивление много людей для такого захолустного места. В такие времена у стены часовенки можно увидеть десятки велосипедов, на которых сюда приезжают жители из близлежащей рыбацкой деревни Салерна.

Интерьер часовни оформлен в стиле барокко. Стены и потолок украшают ангелы, херувимы, дьяволы и картины со сценами из Евангелия. На вершине колокольни висит большой бронзовый колокол, хотя звонит он довольно редко. Некоторые жители утверждают, что колокол звонит сам по себе, но только тогда, когда в окрестностях кто-нибудь умирает.

Скамейки в часовне вырезаны из твёрдой древесины и достаточно неудобны. Из-за сравнительно маленького количества мебели шаги внутри часовни эхом раздаются по всему помещению. Сбоку от молитвенной комнаты выстроена небольшая апсида, через которую можно попасть на лестницу и затем подняться на колокольню. Ещё одна дверь, расположенная за алтарём, ведёт в частные покои священника – в настоящее время отца Мануэля.

Среди самых ценных владений часовни можно отметить чашу, используемую для проведения мессы. Она изготовлена из серебра, а по всей оправе вырезаны изображения распятия и аккуратно вытравлены цитаты из Библии. Согласно официальной истории часовни, чаша была изготовлена для мессы, проведённой португальскими рыцарями ещё в 1492 году, когда они помогли испанцам изгнать из Иберии мавров.

Дверь, ведущая в саму усыпальницу, достаточно неприметна. Она ведёт к каменной лестнице с крутыми ступенями, через которую можно попасть в катакомбы. Поскольку вдоль лестницы не установлено ни держателей для факелов, ни тем более электропроводки, посетителю нужно спускаться во тьме на свой страх и риск. В конце этого пятнадцатиметрового спуска перед посетителем открывается огромная, из слоновой кости, молитвенная комната. По её бокам в специальных нишах лежат кости великих христиан, а между колоннами, на которых держится потолок, можно увидеть стопки из черепов.

Акустика в этом помещении не поддаётся законам физики: слово, шёпотом произнесённое на одном конце, может громко раздасться у противоположной стены, в то время как нормальную речь может быть трудно даже в паре шагов от говорящего. Иногда между костей начинает сквозить ветер – а это заставляет предположить, что когда-то гробница была намного больше. Рядом с алтарём установлены две железные жаровни. Скамеек здесь нет.

В землях призраков часовня выглядит приблизительно так же, однако она отчётливо вырисовывается на холме и отбрасывает вокруг себя чрезвычайно длинные тени, противоречащие любым оптическим принципам. По выбеленным и запачканным сторонам здания бегут трещины, а колокол заржавел намертво.

Сюжетные зарисовки

• Культ Тенебруса начал создавать церкви и миссии по всему миру. Некоторые из культистов оказываются столь фанатичны, что даже похищают местные призраков и перековывают их души в реликвии или другие материалы, необходимые для повышения благосостояния их организации. Недавно такой фанатичный культ поселился в некрополе протагонистов.

• По тем или иным причинам последователи Тенебруса видят в круге протагонистов удобную ячейку для обращения. Они считают героев достаточно смелыми, чтобы им можно было поручить нанесение удара по Иерархии. Но что об этом думают сами протагонисты?

• Иерархия или Ренегаты посылают героев в Гробницу Тенебурса, с тем чтобы они могли разобраться в деятельности подозрительных местных призраков.

• Хотя это и не “сюжетная зарисовка”, стоит отметить, что Рассказчик легко может использовать описание Гробницы для создания других Пристанищ.

• Героям поручили выкрасть древнюю чашу из часовни Святого Иоанна Богослова. Если это произойдёт, воины Тенебруса бросятся в погоню, которая прекратится лишь смертью всех представителей той или иной стороны.

• Из-за своей веры в то, что только Земля способна даровать призракам истинное спасение, последователи Тенебруса вторгаются в мир людей куда чаще других усопших. А это делает их удобным инструментом для создания объединённых сюжетов для **Wraith: the Oblivion** и других игр Мира Тьмы. Например, члены культа могут погрузить в свою усыпальницу телу вампира, впавшего в торпор. Или они могут связаться с магами Эвтанатос. Или привлечь внимание оборотней, которые почти неизбежно примут их за служителей Вирма. Если ещё раз вернуться к вампирам, то члены кланов Джованни или Тремер могут попытаться оживить тела призраков, с тем чтобы обеспечить их вечную преданность.

• В культе назревает раскол, порождённый не столько религиозными, сколько политическими разногласиями. Обе стороны ищут новобранцев среди людей и призраков.

Логово Тича

Говорят, величайший пират всех времён, Эдвард Тич, всё ещё бродит по берегу острова Окракок в поисках своей отсечённой головы. Говорят, пока он не вернёт свою голову, ни одна Цитадель не сможет выдержать его гнева. Говорят, за ним следуют Ренегаты, считающие его живым символом своего движения.

И знаете что? Это правда. Тич живёт на южной оконечности Окракока – продолговатого острова, ютящегося в так называемых “внешних отмелях” Северной Каролины. Даже простые смертные время от времени видят его фигуру – безголовый труп с фонарём, блуждающий по ночному пляжу. Иногда его замечают в воде, куда убийцы некогда сбросили его тело. Иногда он ищет что-то в траве и среди деревьев. Болтают, что ещё много лет тому назад Тич заключил сделку с Дьяволом и теперь не желает встретить своего инфернального покровителя без головы.

Последние слухи, конечно же, представляют собой типичный пример народных побасенок и перетолков. Ярость Чёрной бороды вызвана вовсе не тем, что его Корпусу не хватает головы. Нет, голова представляет собой Оковы, связывающие его с миром живых. Он и сам с удовольствием жил бы мирной загробной жизнью – однако каким-то образом голова, утраченная им перед смертью, мешает ему упокоиться в небытии.

Но и голова – отнюдь не единственное сокровище, которые не дают ему покоя. На острове Окракоке Чёрная борода зарыл не один клад с награбленной добычей, и каждую ночь он обходит свои погребённые сокровища, охраняя их, словно жадный дракон из европейских сказок.

Берег Окракока

В мире теней Окракок всё ещё служит домом десяткам, если не сотням пиратов и контрабандистов, суда которых некогда были потоплены англичанами и испанцами. На берегу Окракока разбиты бесчисленные палатки, усыпанные сокровищами, привезёнными сюда из самых разных земель – включая Далёкие берега. В некоторых лежат безделушки вроде восточных подушек, ковров или котелков. В других спрятаны артефакты, из-за которых пираты время от времени устраивают локальные войны.

Самой большой из таких палаток, конечно, всегда оставалась палатка самого Чёрного бороды. Ему принадлежит абсолютное большинство реликвий, а стенки его жилища изготовлены из стигийской стали, которая гарантирует, что его палатку не снесёт даже самой худшей из Бурь.

В большинство ночей на берегу Окракока можно увидеть только порядка трёх-четырёх десятков пиратов. Другие проводят основную часть времени на кораблях, патрулируя берег или захватывая суда Иерархии.

Кроме того, по острову бродят десятки призраков, некогда потерпевших здесь кораблекрушение и считающих свои затонувшие корабли Оковами. Многие из этих призраков не имеют ничего общего с Эдвардом Тичем и золотым веком пиратства как таковым. Хватает даже американских солдат времён Второй Мировой.

Товарищ всех отступников

Тича здесь хорошо знают и уважают (а также изрядно побаиваются). Даже за пределами острова Ренегаты знают, что если они потерпят явную неудачу и им будет некуда больше податься, они всегда могут присоединиться к команде Тича. Конечно, это не защитит их от Спектров и собственной Тени, однако, по крайней мере, им не придётся изо дня в день убегать от прихвостней Иерархии.

Сюжетные зарисовки

• Возможно, протагонисты предали Иерархию. Возможно, они не поддерживали её с самого начала. Возможно, они вообще не знали, кто обитает на Окракоке. Но что бы ни занесло их сюда, на острове они сталкиваются с командой на удивление дружелюбных пиратов, которые приглашают их присоединиться – если, конечно, они не боятся открыто выступить против Иерархии.

• Говорят, тот, кто достанет голову Тича, сможет просить его о чём угодно – хотя, разумеется, при желании такой призрак сможет и попросту шантажировать знаменитого разбойника или передать голову Иерархии за огромное вознаграждение. Если персонажи попробуют узнать больше о потерянной голове Тича, они узнают, что после смерти пирата его голову отправили в Вирджинию, где её некоторое время держали у всех на виду. Возможно, начинать поиски нужно именно там.

• Персонажи узнают об одном из бесчисленных сундуков с сокровищами, зарытым Тичем на берегу Окракока.

• Тич устал – и не только от бесконечных поисков своей головы, но и от пребывания в мире призраков. Он хочет обрести Трансцендентность. Можно ли помочь столь жестокому призраку обрести покой – и если да, то заслуживает ли он этого?

• Персонажи узнают, что в легенде о сделке, якобы заключённой между Тичем и Дьяволом, есть зерно истины. Он сумел договориться не с Дьяволом, а со своей Тенью и целой оравой Спектров. Но что он предложил им взамен и можно ли разорвать подобную сделку?

Дублинское почтовое отделение

Говорят, революция никогда не умирает по-настоящему – особенно если это революция, обречённая на провал. В Пасхальный понедельник 24 апреля 1916 года группа ирландских патриотов во главе с одним местным поэтом захватила Дублинское почтовое отделение и провозгласила рождение Ирландской Республики – и тем самым призвала сограждан объявить о своей независимости от Британской империи. В течение пяти дней мятежники отбивались от британских военных, пока, наконец, обескровленные артиллерийским обстрелом, они не вышли из здания с поднятыми руками.

Если бы Великобритания пощадила их, возможно, их дело стремительно предали бы забвению. Но разъярённые дерзостью этих повстанцев, британские чиновники предпочли казнить их уже после капитуляции – чем наделили всех членов группы статусом мучеников.

Всего за несколько лет семена, посеянные революционерами в сердцах собратьев-ирландцев в апреле 1916-го, разрослись до такой степени, что Ирландия образовала собственное государство и начала длительное противостояние английской короне – противостояние, которое, хоть и в более мягкой степени, тянется до сих пор.

В царстве теней это противостояние давно уже приобрело характер открытой войны Ренегатов и Иерархии. Первые отстаивают свои территориальные права *по меньшей мере* на Дублинское почтовое отделение, в котором началась революция – если не на весь Дублин в целом. Вторые делают вид, что держат ситуацию под контролем, хотя в действительности положение Иерархии в городе близко к критическому.

Единственное, на что может надеяться Иерархия, заключается в том, что повстанцы не знают, как они будут управлять городом после его захвата. По мнению Иерархии, если эти глупцы захватят почтовое отделение или даже весь город, у них не будет ни малейшего представления о том, что делать дальше. В лучшем случае у них просто не хватит средств для длительного поддержания своей власти в некрополе. В худшем – им станет скучно без драк и конфликтов, и они начнут драться между собой.

Давление в городе неуклонно растёт. Котёл надежд и мечтаний находится на грани кипения. Что будет дальше, никто не знает.

Другие

Сельская местность вокруг ирландской столицы буквально кишит Гару, особенно из числа Фианна. Как правило, оборотни избегают самого города, а немногочисленные Костегрызы и Стеклоходы слишком озабочены проблемами в мире живых, чтобы вмешиваться в конфликты усопших – и всё же в глубине души Иерархия опасается, как бы повстанцы не заручились поддержкой этих могущественных созданий.

Что касается кровососов, то, как и в других частях света, абсолютное большинство вампиров попросту не осознаёт, что рядом с ними живут привидения. На заявления пары Тореадоров и Малкавиан о существовании призраков дублинская Камарилья отвечает в основном снисходительными улыбками. Сами же

Ренегаты считают вампиров по меньшей мере опасными и не собираются с ними сходиться. Похожего мнения придерживается и Иерархия, не желающая втягивать в свой затянувшийся конфликт ещё одну политическую силу.

Маги действуют в Дублине почти незаметно для призраков и других существ. Помимо нескольких членов Небесного хора, а также более многочисленного Ордена Гермеса, в Дублине оперирует весьма сплочённая фракция Технократов, которые рассматривают Ирландию как удобную испытательную площадку для экспериментальных исследований, результаты которых затем можно будет применить для захвата Британии.

Поскольку давным-давно Ирландия была вотчиной настоящих фей, призраки осознают, что эти таинственные создания всё ещё должны находиться где-то поблизости. Иерархия уже давно выступает с официальным запретом на поддержание связей с феями, но Ренегаты чаще всего игнорируют этот указ на свой страх и риск.

Сюжетные зарисовки

• Поскольку дублинские Ренегаты борются за власть в самом центре владений самой Иерархии, у них не так-то много союзников среди других отступников и анархистов. На многие мили вокруг трудно найти хотя бы одного Ренегата, готового защищать свои интересы с оружием в руках. Однако если о дублинском восстании прознают другие Ренегаты, они могут отправиться на поддержку к своим ирландским товарищам. Если персонажи захотят добраться до Дублина из другого города, им придётся продраться через территорию Иерархии – и в случае успеха примкнуть к ячейке повстанцев, у которых не так-то много шансов на победу.

• Один из лидеров дублинской ячейки узнаёт, что среди его последователей скрывается шпион Иерархии. По его информации, шпион действует уже несколько месяцев, а потому не может принадлежать к числу новоприбывших. Поскольку игровые протагонисты только недавно примкнули к повстанцам, их *не* считают шпионами (возможно, ошибочно) и просто найти предателя, не поднимая лишнего шума.

• Одновременно с прибытием персонажей в некрополь мятежники получают предупреждение о том, что Иерархия подослала к ним группу шпионов. Если герои не имеют ничего общего с Иерархией, им придётся доказать ренегатам свою невиновность. Но если их действительно подослали лидеры Иерархии, им придётся не только спастись от гнева повстанцев, но и узнать, кто именно их подставил.

• Персонажи врываются в здание Дублинского почтового отделения, когда сбегают от легионеров Иерархии, охотников за головами или просто от внезапного порыва Бури. Проходит не так много времени, прежде чем они понимают, что оказались в центре противостояния Иерархии и Ренегатов.

• Один из повстанцев ломается под гнётом постоянного стресса и выражает желание покинуть группу. Лидер освободительного движения обещает ему безопасный проход за пределы Дублина при условии, что он никогда сюда не вернётся. Протагонисты должны помочь этому призраку выбраться за пределы города, заодно уничтожив любые Оковы, которые могли связывать его с почтовым отделением.

• Иерархия начала блокаду Дублина, взяв почтовое отделение в кольцо. Персонажам, выступающим на стороне Ренегатов, необходимо прорваться сквозь этот кордон и доставить повстанцам ценное вооружение или реликвию.

Мир Хатыни

В годы Второй Мировой в Беларуси погибло, по меньшей мере, 2230000 человек (которые составляли практически четверть населения всей республики). Никто не знает точного числа жертв, поскольку даже сегодня на территории Беларуси продолжают находить массовые захоронения и разрушенные деревни. Достаточно упомянуть, что нацисты уничтожили *не менее* 209 городов и 9200 деревень. Они убивали всех без разбору: и тех, кто поддерживал Красную Армию, и тех, кто в глубине души надеялся, что немецкое вторжение освободит их от гнёта советской власти, и тех, кто вообще не придавал никакого значения политической жизни страны и просто хотел прожить жизнь в покое.

Одно из страшнейших преступлений, совершённых нацистами в годы Второй Мировой на территории Беларуси, заключалось в уничтожении деревни Хатынь за потенциальное – не доказанное – оказание помощи партизанам. Более сотни человек были казнены посредством сожжения. От деревни в её изначальном виде практически ничего не осталось. Выжить по чистой случайности удалось только Иосифу Каминскому, образ которого послужил прототипом для бронзовой статуи Непокорённого человека – старика, держащего на руках мёртвого сына. Статую и по сей день можно увидеть в мемориальном комплексе Хатыни.

В мире людей Хатынь представляет собой огромный мемориал с большим количеством памятников, надгробий и беспрестанно звонящих колоколов. В мире призраков это место всё ещё наполнено призраками, большинство из которых всё ещё помнят тот страшный день, когда нацисты отправили к ним карателей. Есть среди призраков и немногочисленные немецкие офицеры, косвенно или напрямую причастные к хатынской трагедии.

Своё Пристанище призраки называют Миром, поскольку для них оно представляет собой нечто большее, чем деревню или общину. Практически все они проживают в Хатыни безвылазно, питаясь огромным потоком Пафоса, связанного с этим местом. Десятки, если не сотни посетителей каждый день приходят сюда, чтобы помянуть близких. Даже те, у кого не было родственников, погибших в Хатыни, иногда навещают место, ставшее символом нацистской жестокости и советского мученичества.

Сюжетные зарисовки

• У Мира Хатыни хватает своих проблем. В кладбище деревень – уникальном комплексе захоронений, состоящем почти из двухсот могил, символизирующих сожжённые деревни – появляются странные существа, напоминающие Теней *без* привязанных к ним призраков. Жители Хатыни предлагают самые разнообразные вознаграждения всякому, кто поможет им уничтожить этих созданий. В качестве одной из таких наград предлагается членство в Мире Хатыни.

• Считается, что Хатынь не участвует в традиционной войне Иерархии, Ренегатов и Еретиков – однако недавно лидеры Иерархии захотели навести здесь свои порядки. На чьей стороне окажутся протагонисты?

• Опять же, Хатынь служит нейтральной зоной для встреч Иерархии, Ренегатов и Еретиков. Сама возможность провести здесь переговоры или укрыться от гнева

любой из фракций может послужить основой для бесчисленного количества игровых сценариев.

• Хатынь можно использовать в качестве готового шаблона для создания других разрушенных деревень – не только советских. При желании всё вышеописанное вы можете превратить даже в материал для создания Роанока или другого города-призрака.

• Небольшой, но могущественный круг призраков прибывает в Хатынь с целью захватить Пристанище и превратить его в неиссякаемый источник Пафоса. Новость об этом событии моментально разносится по всему миру мёртвых, и вскоре Хатынь может превратиться в поле битвы десятков, если не сотен призраков.

• Если Рассказчик уверен, что игроки примут такой неожиданный ход, он может заявить, что игра начинается в момент разрушения Хатыни. Каждый из призраков хорошо помнит, что ещё несколько часов назад он был человеком – пока в его дом не пришли нацисты.